



terresmythiques.jeuxderoles.com



Throot



terresmythiques.jeuxderoles.com

Note: Le nombre de Pj et le niveau requis pour cette aventure sont très variables – mais bon, disons qu'elle est prévue pour des Pj de Niveau 7-10 max.– La performance des Pj peut largement contrecarrer la toute puissance de l'adversaire. Cette aventure a été menée avec brio et en solo par une débutante (50 printemps) qui jouait une magicienne du 4ème niveau ! (Balaise hein !?) Alors qu'au contraire, un de mes joueurs de 10ème niveau guerrier et ses suivants n'ont toujours pas réussi à prendre le château *par la force*.

(Pour certaines idées, le scénario est librement inspiré des chroniques de Lyonesse de Jack Vance.)

L'histoire en résumé : Les Pj enquêtent sur les nombreuses disparitions d'enfants dans la région des forêts d'émeraude, ils seront forts surpris de comprendre l'étendue de la tragédie, se sont des dizaines d'enfants qui disparaissent tous les ans. En fait, des villageois se sont organisés pour enlever les enfants d'autres villages pour protéger les leurs et pour se payer la protection de *Throot*, l'ogre légendaire à l'appétit démesuré. L'enquête des Pj les feront passer par un village nommé Elmoor. A vous d'inventer les prémices de l'enquête.

Le déroulement de l'aventure :

Soyez ouverts, donnez toutes les informations possibles et imaginables aux Pj. L'ennemi est malin et possède de nombreuses possessions magiques. Il n'y pas vraiment de trame autre que celle qui consiste à confronter les Pj à des merveilles féériques. Faites leur vivre une expérience unique ...

Plusieurs possibilités existent pour lancer les Pj sur cette enquête :

A. Les Pj chassent dans les forêts à la recherche de cauchemars à occire, lorsqu'ils seront interrompus par les cris étouffés de trois jeunes pucelles de 5 à 7 ans qui se trouvent sous un des bras d'un ogre titanesque (Throot). Ils le reconnaîtront forcément. Insistez sur l'aspect terrifiant de cet ogre mangeur d'enfants et sur la force qu'il dégage, sur les légendes que l'on racontaient aux Pj lorsqu'ils étaient petits. C'est bien l'ogre de leurs cauchemars qui se manifeste devant eux ! Throot existe bel et bien ... Il est habillé d'une armure de plate effrayante

avec une jupe de lames au bout desquelles pendent des anneaux où les crânes de ses plus valeureux adversaires pendouillent. Si les Pj tentent tout de même de sauver les petites filles, arrangez-vous pour que Throot s'en sorte de manière chevaleresque et que, à tout le moins ils en soit quitte pour une bonne raclée. Heureusement pour les Pj, il est de bonne humeur ce jour. Il n'est pas dénué totalement de bons sentiments ce qui peut-être sauvera les Pj trop téméraires (Il sortira son cheval d'obsidienne s'il est attaqué). Il a une foi aveugle en sa force, mais saura en cas de problème se replier vers son château.

B. Un des personnages a été « embauché » par une vulgaire souris grise féérique qui parle. Elle prétend avoir assister à l'enlèvement d'enfants dans un village étrange. Il s'avèrera très vite que dans les villages ou passeront les Pj, de nombreuses disparitions ont lieu. Faites en sorte que la souris délivre l'information en reconnaissance de quelque chose vis à vis du Pj.

En allant vers le château de Throot ou vers le village (Lancez 1d4 si aucun événement ne vous plaît plus que l'autre) :

1 – Des trolls (10) sortent des buissons, ils n'ont pas vu les Pj, ils sont soulagés, il viennent d'échapper à une course poursuite avec Throot, les Pj ont l'initiative.

2 – Des trolls idiots mais puissants demandent un droit de passage aux Pj. Si les Pj filent droit vers le village. Ils s'apercevront très vite, qu'ils ne les poursuivront pas ! (ils ont peur de Throot qui sait toujours retrouver ceux qui s'attaquent au village).

3 – Les Pj tombent sur un troll féérique (il peut faire apparaître n'importe quelle matière végétale possible

et imaginable et possède le pouvoir d'enchevêtrement une fois par round). Il vient d'emprisonner une fée merveilleuse dans les racines d'une végétation suspecte ! Si la fée est délivrée, elle saura rendre service en offrant à chacun un cadeau original (une inoffensive brindille qui se transforme en une superbe épée, un sac de haricots magiques, un cheveu tressé d'elle-même en bracelet ou bague qui procure un +3 à la Ca, etc. soyez inventif).

4 – Il est tard et les Pj ont faim, soifs et sont fatigués ...

Dans tous les cas, la rencontre doit être féerique

Au village d'Elmoor :

- Le village sans fortifications qui est constitué d'un peu près 30 maisons, ce qui fait 30 à 35 familles. C'est surtout un village d'éleveurs et de cueilleurs.
- Sur la place du village se trouvent 5 orcs empalés (par Throot). Les Pj apprendront que comme paiement de la protection de Throot, les villageois paient l'ogre en petites filles ou en garçons.
- Si les Pj posent des questions sur Throot, les villageois montreront fièrement les orcs et tonitrueront (de manière exagérée et en regardant dans les airs) que c'est Throot leur gardien vénéré qui les a occis.
- Sur les questions du paiement de Throot par contre, les villageois seront gênés.
- Aucun enfant n'est visible ici, ils sont tous cachés.

A L'auberge du centre :

L'établissement est rustique mais il fera l'affaire de tous. Le patron, un homme costaud avec un corbeau sur une épaule (celui de Throot, et appelé Zrent) est de ceux qui pensent que l'ogre est une bénédiction pour le village : « - Depuis qu'il est ici, rares sont les gobelins et autres saletés qui viennent, on est tranquille au moins ! » A une table sont assis Flug et Thunk, deux gaillards à la corpulence d'équilibristes à la recherche de la moindre occasion de s'enrichir. Ce sont des roublards de premier ordre et ils n'hésiteront pas à voler les Pj ni même à les dénoncer à l'ogre voire même à s'associer avec les Pj contre l'ogre pour ensuite les poignarder dans le dos. Bref, ils exploreront complètement toutes les possibilités d'enrichissement. (Ce sont les voleurs d'enfants, les hommes de main de l'aubergiste)

Rumeurs dans le village :

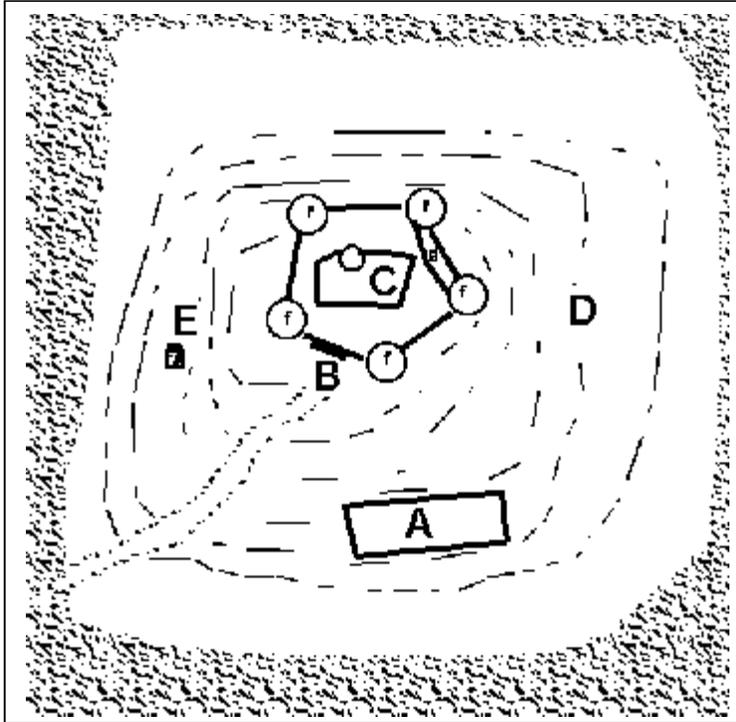
1. « Des centaines de chevaliers, preux paladins, se sont fait tuer par Throot ! »
2. « Throot posséderait des trésors innombrables et bien gardés. Il serait d'une richesse folle, amassée avec les rançons et les razzias qu'il a commis depuis des siècles. »
3. « Il habite un château d'où personne ne revient jamais. »
4. « Il adore les cadeaux. On raconte que c'est la seule façon de se faire accepter chez lui. »
5. « On raconte également qu'il est sorti de la forêt parce qu'il s'est fait chassé des bois par un roi féerique car il aurait dévoré des fées. »

La réalité :

1. Un corbeau noir (nommé Zrent) espionne tout ce qui se passe dans le village. C'est le familier magique que Throot vola à un mage qu'il tua de manière abominable.
2. Throot adore les cadeaux et se présenter chez lui en se disant porteur d'un cadeau pour son auguste personne est la seule méthode officielle qui marche réellement pour s'infiltrer chez lui.
3. Bien souvent des parents éplorés ont demandé de l'aide aux preux paladins qui passaient. Mais tous n'ont jamais reparus.
4. Cela fait des siècles qu'il habite dans la forêt mais cela ne fait que quelques années qu'il s'est imposé au village.
5. Throot a été chassé des bois profonds par le peuple féerique du shee¹ de Buliotre. Où le roi Antup l'a rudement chassé pour avoir abusé et dévoré quinze fées.



¹ Château ou cache des fées



Lieux -

A : Hangar dans lequel une dizaine d'ânes attendent pour le travail.

B : Les têtes butoirs des colossales portes du château peuvent entretenir une discussion sans s'interrompre pendant des heures. Chacune est jalouse de ce que l'autre peut recevoir comme marque de distinction. Chacune se présentant comme étant le maître de la porte gauche ou de la porte droite ! Elles seraient de bonne compagnie si elles ne se regardaient pas de biais et se chamaillaient pas si souvent. Magique, elles servent à annoncer le nom et la qualité des (rares) visiteurs qui rendent visite à Throot. Leurs voix alors résonnent dans tout le château ou dans une seule pièce, c'est selon les désirs du maître des lieux.

C : Le château est une véritable forteresse perdue dans des forêts emplies de faës. Tout autour, un superbe vignoble agrémenté de couleurs chatoyantes. La vision est paradisiaque. Les murs de la forteresse de 10 mètres de haut ont une forme pentagonale et relient 5 tours de 15 mètres de haut. Au sommet de chacune de ces tours se trouvent une girouette en or massif (3000 Po) en forme de coq qui chantera comme un beau diable et ce, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, dès que quelque chose ou quelqu'un entrera par

effraction (alarmes magiques). Si les intrus ratent un jet de protection contre les sorts, ils ont une sorte de lumière au-dessus de leur tête qui ne les quittera plus pendant 10 minutes. Tout y est à l'échelle de Throot, démesuré. La pierre qui constitue les arpents de mur n'est pas symétrique, mais relativement ovoïde (Ce qui fera penser aux mages qu'elles n'ont pas été placées par des humains, les nains eux, en seront sûrs). La porte principale à double battant est titanessque, faite de bois renforcé d'acier rivé par des clous invraisemblables, ils sont en platine polis chromés. Par contre, les butoirs sont en vulgaire laiton. Ils représentent chacun une tête de griffon. De chaque côté de la porte se trouvent les statues de griffons en pur platine se sont les gardiens ou montures que Tic et Ric peuvent appeler à la rescousse dès qu'ils sifflent dans leurs sifflets. Faites un plan sommaire des lieux.

D : Le vignoble, de gros raisins prometteurs et aux couleurs appétissantes sont au rendez-vous. Tout le vignoble entoure le château de Throot. Le jour, des enfants y travaillent sous le fouet de Kern un enfant de 14 ans, le plus fort et plus âgé de tous. Il est évidemment détesté par les gosses puisqu'il les bat très fort lorsque Throot passe à côté d'eux. Throot adore le vin dont il semble se nourrir tant il en boit. Lorsque les Pj arrivent c'est la période des vendanges.

E : Le puits (dans les vignes) est très profond. Au ras de l'eau débouche un tunnel qui est un passage secret menant jusque dans les caves à vin de la forteresse de Throot.

F : Les tours Toutes les tours sont faites sur le modèle d'un salon aux styles très différents. Chacune d'entre elle comporte 3 étages. Chacune de ces tours est gardées à l'intérieur par une créature puissante (serviteur aérien).

G : Le chenil 30 bêtes, 30 molosses de chasse au corps massif et au cuir tanné par les coups répétés de Throot. Ils craignent le fouet de Throot, c'est pour cela qu'ils lui obéissent. Mais donnez leur l'occasion de se venger et vous avez de redoutables créatures anti-Throot.

Dans le château :

Le grenier : les charpentes poussiéreuses supportent depuis des siècles de lourdes tuiles d'acier à l'épreuve des projectiles les plus redoutables. Aux poutres sont suspendues les corps d'humains et de gobelins confondus qui ont subi les pires tortures de la part de Ric et Tic. Ils sont là pourrissants. Autrement des coffres gigantesques à faire baver tous les kenders et nains du monde, contiennent de formidables réserves de vêtements de prix et de goût (sans doute aux anciens propriétaires – un prince elfe et sa suite qui eut le malheur de demander l'hospitalité). Ces vêtements ont la particularité de pouvoir s'ajuster à celui qui l'essaye ! Il y en a des centaines. C'est depuis le grenier que l'on accède à une tour qui est jointe au manoir interne. Dans cette tour, il entrepose les personnes et créatures qu'ils n'a pas voulu terminer de dévorer ...

La salle principale : est toute entière recouverte des écus des centaines de chevaliers que Throat a tué (leurs crânes sont posés dessus, il y en a vraiment beaucoup). Le soir, il interpelle souvent l'un d'eux et commence une discussion enflammée sur les techniques de combat au corps à corps. De petits gémissements sortent alors des crânes qui sont posés dessus. Il finit toujours ses discussions en éclatant de rire et en disant au chevalier qu'il a tort et que la meilleure des preuves à lui de sa perspicacité, c'est qu'il est mort. Il se souvient de tous les combats qu'il a mené dans les moindres détails. Il y en a un en particulier qu'il regarde toujours en se caressant une cicatrice sur le front et celui là il le traite de tous les noms.



Les personnages non-joueurs



Throat : Est un ogre que l'âge et l'intelligence ont rendu des plus futé et terrible. En fait, il est d'origine féérique, ce qui le rend d'autant plus dangereux. Il est vieux, il a 350 ans au bas mot. Aucun ogre ne peut vivre vit aussi vieux sans une bonne raison. Dv 15 Pv 110 Ca naturelle 2 Ca avec plate -10 TACO 4 MV 12 (il est relativement lent

pour sa taille) 2 Att 1d6+7, hache papillon 3d6+7, épée longue 3d8+7. S'il est découpé, chacun de ses morceaux chercheront à se recoller, sa tête rebondira inlassablement. Dans cet état il est prêt à tout promettre et surtout une fois son état guérit à tout reprendre. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de le brûler corps et âmes. Il est capable de dévorer quelqu'un très cruellement, puisque tout ce qu'il mange est ne termine pas reste vivant tant qu'il n'a pas été avalé tout entier (Il aime finir par la tête).

Les habitudes de Throat : cet ogre est absolument dépourvu d'imagination. C'est pourquoi sa vie au quotidien est toujours la même litanie. Il ne change ses habitudes que lorsqu'il y est obligé, selon les saisons et ses envies du moment. Voici le programme d'une de ses journées.

Dès l'aube : petit déjeuner, les enfants sont réveillés très tôt par Kern, et tous préparent le petit déjeuner de Throat dans un silence absolu.

Le petit déjeuner : moment pendant lequel il ne faut absolument pas déranger Throat, c'est dans ce cas précis qu'il est le plus dangereux, lorsqu'il n'est pas bien réveillé.

La journée : il arpente ses terres à cheval. Le matin. Il fait fouetter les enfants par Kern, cherche des occasions pour réprimander les enfants.

Son or : s'il y a bien une chose certaine, c'est que Throat est riche. Vers 18 heures, il descend dans ses caves humides pour aller compter son or chéri. Il faut passer un couloir secret caché par une colonne de bouteilles et qui débouche sur une pièce magique où se trouve une fontaine dans laquelle il boit pour se régénérer. Pour accéder à son trésor, il faut résoudre l'épreuve suivante : Nos personnages vaillants arrivent dans une partie de la cave humide. Ils savent que dans la pièce où ils se trouvent, un passage secret a été fait par des nains antédiluviens (cela se sent à la maçonnerie). Voici comment se présente la pièce. Au centre de celle-ci se trouve un bassin d'eau en pierre d'un seul tenant et rempli d'une eau croupissante. Au centre de cette ancienne fontaine, se trouve une statue de nain en bronze avec des ailes dans le dos et les bras levés, tenant chacun une hache en main, comme pour assaillir les nouveaux arrivants. Au fond de la pièce, écrit en lettres d'acier le plus dur qui soit, : " Tourne l'eau, brise les ailes et casse les deux haches." Réponse : Il y a fort à parier que la statue ne bougera pas d'un poil ! La solution : Tourne le O, brise les L et casse les 2 H de la phrase (qui se reconstitueront magiquement).

La sieste : de 14 à 15 heures.

Le soir : il mange de l'enfant, boit du vin sous les regards effrayés des enfants, aime prendre de ses potions pour rapetisser. Une goutte suffit à rester toute sa vie grand ou petite. Puis il cherche un bon moyen de profiter des enfants à sa

disposition. Les enfants mangent après lui et sur ses restes.

Cheval d'obsidienne de Throat : Ce cheval est aux dimensions de Throat, il a l'apparence d'un bouvier noir des plus musclé. Sa croupe est large de 2,5 mètres, son garrot culminant à 3,5 mètres. Lorsqu'il se déplace, il laboure de ses sabots magiques la terre qu'il foule. Lorsqu'il galope, il soulève d'impressionnantes mottes de terre de plusieurs Kg. Ca -2 Pv 150 Mv 25 Taco 11 2 Att aux sabot 1d10+6, 1d10+6. Il faut faire le grand-écart pour le monter ! Il pèse plusieurs tonnes.

Griffons : Golems de métal à 12 Dv. Ils sont les gardiens de la porte. Ils sont montés par Ric et Tic, deux petits-gens revêtus de plate. L'un portant au faite de son heaume une plume rouge et l'autre une plume bleue. Chacun possède un sifflet de platine, qui, actionné, donne le contrôle d'un des griffons (rayon d'appel : 200 mètres). DV 12 3 Att comme les griffons classiques, mais +7 aux dommages.

Ric et Tic : Parodie de la chevalerie, ces gnomes sont de véritables clowns gardiens des portes et des domaines de Throat. Bien que risibles en apparence, se sont de redoutables guerriers dont il est prudent de se méfier, surtout s'ils montent les golems griffons. Lorsqu'ils sont en faction sur les murailles du château, on ne voit au-dessus des créneaux que leurs plumes de couleur faisant des allers et retours incessants. Guerriers des collines de Formoiré Dv 7 Pv 50 Ca -4 plate magique +2, Bouclier large +2. TACO 12 Lance de cavalier (dommages x2 lorsqu'ils touchent juchés et en plein élan leur adversaire), épée courte 1d6. Se sont des jumeaux. Ils sont drôles en apparence mais n'ont rien à envier à Throat au niveau de la cruauté.

Le corbeau (dit Zrent) : C'est un corbeau de nature magique doué de l'invision et de l'ultravision. S'il est tué, il se brisera en de nombreux morceaux de pierre. Il est souvent aux alentours de l'auberge et suivra toujours les Pj discrètement. Throat peut sentir tout ce que sent, voit, entend ou goûte Zrent à condition qu'il se concentre. Si Zrent est tué, il renaît au petit matin depuis son nid magique haut perché au côté d'un coq d'or.

La fiole bleue et la fiole rouge : une seule goutte de chacune de ces fioles fait grandir ou rapetisser de moitié ! Il s'en sert pour abuser des jeunes

enfants ou pour utiliser la collection d'instruments de tortures qu'il prête de temps à autre à Tic et Ric.

Les caves : Throat ne craint rien des créatures qui y rampent sous les voûtes humides. Il ne leur accorde pas plus d'attention que nous aux cancrelats. Mais ils peuvent être préjudiciables au Pj. Ce sont pour la plupart des rats géants ainsi qu'une araignée géante qui s'en nourrit. Les couloirs regorgent d'étagères remplies de millésimes vinicoles de 4 mètres de haut mais aussi de toiles d'araignées en abondance.

Chambre au trésor : le sein des saints. Les coffres y sont rustiques, résistants et surtout pleins à craquer de bijoux et de pièces d'or, d'œuvres d'art, d'armes magiques de paladins, de boucliers, de couronnes, des affaires dérobées à plusieurs rois durant leur voyage au travers de la forêt. Considérez, qu'un Pj peut vivre dans l'opulence toute sa vie durant. S'il reste au château, il y a de quoi l'entretenir lui ainsi qu'une centaine d'hommes d'armes. Soit environ 5.000.000 Po !

Thunk et Flug : Roublards de la pire espèce. Ils ont déjà vendu leurs mères et leurs sœurs respectives, il ne leur reste plus que le passionnant champs d'expérience qu'est la misère de leurs victimes. Ils sont de passage dans l'auberge où ils attendent des victimes éventuelles. Ils suivront les Pj s'ils flairent l'occasion de vendre ou de voler des informations ou mieux, de l'or. Dv 10 Taco Cuir clouté (clou en cuivre doré et cuir noir ciré sentant le propre).

Les enfants : au nombre de 20 +1 (Kern). Ils sont âgés de 5 à 11 ans. Ils sont épuisés en permanence et font l'objet d'un esclavage sans borne. Ils s'occupent surtout de l'entretien de la vigne du château. Vigne chérie tendrement de Throat. Non seulement, ils s'occupent de tous les travaux d'entretien mais aussi ils servent de nourriture. Bien souvent, le soir, il mange un enfant que Kern cuira avec amour. C'est l'hiver qu'il est particulièrement gourmand.

FIN